

2021학년도 1학기 수업계획서

수업정보

교과목명 (영문명)	HTML 5(HTML 5)			수업방식	대면(2주) 혼합(13주)
교과목번호	ASB089	분반	1	과정	학사과정
이수구분	전공선택	이수학점	3.0	사용언어	한국어
시간/강의실	목6,7,8,9 E동323			선수과목	
수강대상 (권장학년)	드론IoT시뮬레이션학부(2)				
수강제한	개설학과외제한				

담당교수 정보

담당교수	이상훈	소속	드론IoT시뮬레이션학부	
연구실		연락처	연구실	
			기타	
e-mail		학생상담시간		

수업지원조교 정보

소속		사무실	
성명		연락처	

교과목 개요

웹브라우저와 특정 OS에 종속되지 않고 실행되는 웹표준 어플리케이션을 개발하는 HTML 5를 기초 개념 이해와 실습 위주로 교육한다. HTML, CSS, 자바스크립트를 이용하여 애플리케이션을 만들고 업그레이드하는 방법, 최신의 미디어 콘텐츠를 이용하는 방법, 웹서비스, 지오로케이션 등의 고급 기능을 활용하는 방법을 소개한다.

수업소개

- 웹브라우저와 특정 OS에 종속되지 않고 실행되는 웹표준 어플리케이션을 개발하는 방법을 소개한다.
- HTML5의 사용법을 HTML, CSS3, 자바스크립트 실습을 통해서 배운다.
- DOM, BOM을 이용하여 반응형 웹 어플리케이션을 만드는 고급 방법을 소개한다.

학습목표

교과목 학습목표	
1	4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력
2	파악된 문제를 해결하기 위한 논리 개발과 이를 프로그래밍화 할 수 있는 능력
3	비전공자들 또는 수요자들과의 문제를 파악하기 위한 의사소통 능력

교과목 전공능력 및 학습목표 루브릭

항목	내용	평가도구	목표점수	루브릭				
MO 5	[HW/SW 융합] 4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력			매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
	MC1 4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력	중간고사,기말고사	60	80 이상	70	60	50	50 미만
MO 3	[프로그래밍개발] 파악된 문제를 해결하기 위한 논리 개발과 이를 프로그래밍화 할 수 있는 능력			매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
	MC2 파악된 문제를 해결하기 위한 논리 개발과 이를 프로그래밍화 할 수 있는 능력	기말고사,과제(중간고사 후)	60	80 이상	70	60	50	50 미만
MO 2	[의사소통] 비전공자들 또는 수요자들과의 문제를 파악하기 위한 의사소통 능력			매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
	MC3 비전공자들 또는 수요자들과의 문제를 파악하기 위한 의사소통 능력	중간고사,과제(중간고사 전)	60	80 이상	70	60	50	50 미만

운영방식

수업형태	이론	실기	실험/실습	현장실습	사이버강좌		
					블렌디드 러닝	플립 러닝	100% 온라인
	O		O				
수업방법	강의	개별발표	팀별발표	토의/토론	실습/실기	IU-CEL (지역연계학습)	PBL
	O	O			O		O
	CBL	TBL	특강/세미나	견학 /현장학습	외부컨텐츠 활용	가상/증강현실학습	
	기타	실습 결과를 github에 저장하고 관리한 결과를 평가에 40% 반영한다.					
	수업진행 추가설명						

평가방법

평가방법	평가비율(%)	비고
중간고사	30%	
기말고사	30%	
과제(중간고사 전)	20%	
과제(중간고사 후)	20%	

상대평가 등급 분포비율 기준표

수업형태 \ 등급	A등급	B등급	C등급
이론수업	10~30%	25~45%	25~65%
이론,실험실습수업	10~30%	25~45%	25~65%
실험실습수업	20~40%	25~45%	15~55%
실기수업	20~40%	25~45%	15~55%

※ 절대평가 교과목은 예외로 함.

교재

교재구분	도서명	저자명	출판사	출판년도	ISBN
주교재	명품 HTML5+CSS3+Javascript 웹 프로그래밍	황기태	생능출판	2020	
참고도서	HTML5 + CSS3 + JavaScript로 배우는 웹프 로그래밍 기초	전인국	인피니티북스	2013	
기타자료	https://github.com/Redwoods/html5	Redwoods Yi	github	2020	

기타 유의사항

1. 중간/기말고사를 미응시한 경우 낙제를 부과한다.
2. 3회 이상 결석 시 C학점 이하 학점을 받으며 지각, 조퇴를 합해 3회면 결석 1회를 처리한다.
3. 부정 출석 적발 시, 해당일 수업을 결석 처리한다.
4. 학생들은 실습에 적극적으로 참여하여 수업 목표를 성취할 수 있도록 노력해야한다.

- 수업 중 김해 인근에서 진도 4 이상의 지진이 발생할 경우 담당교수의 허락이 없어도 신속히 건물 밖으로 대피한다. 진도 4 미만의 지진이 발생할 경우 일단 강의실에 대기하면서 대피에 대비한다.

학습윤리

대리 출석, 강의실 부근 온라인출석 등의 부정한 방법으로 출석을 하지 않는다.
학생들은 학습윤리에 대한 이해를 바탕으로 올바른 인용방식을 사용하여야 하고, 부정행위 및 표절은 본 과목 이수 불가 및 학업 유예 등의 결과를 초래할 수 있음을 인지하여야 한다.

출석

학사운영규정 제17조(출석점검)

- ⑥ 출석부정행위자에 대해 해당과목의 성적을 F처리 할 수 있다.
- ⑦ 교과목의 담당교수는 2주 이상 장기결석자가 발생했을 경우 해당 학과(부)장에게 통보해야 하며, 해당 학생의 지도교수는 상담을 실시하여야 한다.

장애학생지원내용

장애학생의 경우 강의에 필요한 보조기구의 사용을 허가하고 편한 좌석에 우선 배치한다.

※ 장애학생의 경우 학습지원(강의녹음허가, 지정좌석배치 등)이 필요하거나 평가지원(시험시간연장, 대필허가 등)이 필요한 경우 담당교수 혹은 장애학생지원센터(055-320-3019)와 상담하시기 바랍니다.

주차별 수업계획

1주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 3.비전공자들 또는 수요자들과의 문제를 파악하기 위한 의사소통 능력
	주요학습내용	HTML5 수업 내용에 관한 전반적인 소개를 한다. 실습에서 사용할 프로그램을 소개한다. github.com에 계정을 만들고 HTML5 수업 관련 실습을 업로드 하는 방법을 소개한다. github에 올린 자료들을 관리하는 방법을 실습한다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-1장
	과제	github 자료실 만들기
2주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 3.비전공자들 또는 수요자들과의 문제를 파악하기 위한 의사소통 능력
	주요학습내용	HTML5 기본 문서 만들기 HTML을 이용하여 웹 페이지의 기본적인 골격을 만드는 방법과 자주 쓰이는 다양한 주요 HTML 태그에 대해 공부한다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-2장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 정리해서 올리기
3주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 3.비전공자들 또는 수요자들과의 문제를 파악하기 위한 의사소통 능력
	주요학습내용	HTML5 문서 구조화와 웹 폼 검색 사이트에 노출이 잘 되게 하기 위한 문서의 구조화 기법을 익히고, 사용자로부터 여러가지 다양한 입력을 받기 위해 사용되는 웹 폼(form)과 폼 요소(element), 표준 구조화 시맨틱 태그등의 사용방법에 대하여 공부한다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-3장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 정리해서 올리기

주차별 수업계획

4주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 3.비전공자들 또는 수요자들과의 문제를 파악하기 위한 의사소통 능력
	주요학습내용	CSS3로 웹 페이지 꾸미기 I HTML의 외관을 꾸밀 수 있는 언어인 CSS3의 기본적인 개념과 문법을 익히고, 이를 이용해 웹 문서에 꾸미는 방법을 학습한다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-4장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 정리해서 올리기
5주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 3.비전공자들 또는 수요자들과의 문제를 파악하기 위한 의사소통 능력
	주요학습내용	CSS3로 웹 페이지 꾸미기 I HTML의 외관을 꾸밀 수 있는 언어인 CSS3의 기본적인 개념과 문법을 익히고, 이를 이용해 웹 문서에 꾸미는 방법을 학습한다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-4/5장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 정리해서 올리기
6주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 3.비전공자들 또는 수요자들과의 문제를 파악하기 위한 의사소통 능력
	주요학습내용	HTML5 수업 내용에 관한 전반적인 소개를 한다. 실습에서 사용할 프로그램을 소개한다. github.com에 계정을 만들고 HTML5 수업 관련 실습을 업로드 하는 방법을 소개한다. github에 올린 자료들을 관리하는 방법을 실습한다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-5장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 정리해서 올리기

주차별 수업계획

7주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 3.비전공자들 또는 수요자들과의 문제를 파악하기 위한 의사소통 능력
	주요학습내용	HTML5 수업 내용에 관한 전반적인 소개를 한다. 실습에서 사용할 프로그램을 소개한다. github.com에 계정을 만들고 HTML5 수업 관련 실습을 업로드 하는 방법을 소개한다. github에 올린 자료들을 관리하는 방법을 실습한다.
	수업방법	실습/실기, PBL
	수업자료	교재-1 ~ 5장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 최종 정리 (중간고사 전 평가-10점)
8주차	수업방식	대면
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력
	주요학습내용	1주차~7주차까지의 강의와 실습 내용을 중심으로 객관식 및 단답형으로 구성된 필기 시험을 실시한다.
	수업방법	강의
	수업자료	교재 및 github contents 및 업로드 자료
	과제	
9주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 2.파악된 문제를 해결하기 위한 논리 개발과 이를 프로그램화 할 수 있는 능력
	주요학습내용	자바스크립트 언어 사용자들의 다양한 입력을 입맛대로 처리할 수 있는 자바스크립트 언어의 간단한 소개와 기본적인 문법, 특성 등에 대해 배운다. 지금까지 만들어왔던 웹 페이지는 사용자의 입력을 인식할 수 있는 도구들은 배치할 수 있었지만, 입력 자체를 처리 할 수 있는 기능은 만들 수 없었다. 자바스크립트 언어로 계정을 접속하고, 어떤 버튼을 누르면 경고 창이 발생하는 등 "Action"을 구현하는 법을 배운다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-6장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 정리해서 올리기

주차별 수업계획

10주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 2.파악된 문제를 해결하기 위한 논리 개발과 이를 프로그램화 할 수 있는 능력
	주요학습내용	자바스크립트 코어 객체 및 배열 6장에서 배운 자바스크립트에 객체(Object)의 개념을 추가하여 배운다. 객체란 현실세계에 존재하는 사람, 책상, 자동차, TV, 컴퓨터 등의 실체를 코드 상에서 사용하기 위해 추상화한 데이터의 집합을 의미한다. 하나의 객체는 정보를 표현하는 속성(Property)과 그 정보를 이용하여 특정한 기능을 수행하는 메소드(Method)로 나뉜다. 지금까지 정수, 실수, 부울 등의 기본 타입 자료만을 이용하여 자바스크립트를 구성했다면, 7장에서는 앞서 설명한 객체를 이용하여 다양한 고급기능을 수행하는 법을 배우게 된다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-7장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 정리해서 올리기
11주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 2.파악된 문제를 해결하기 위한 논리 개발과 이를 프로그램화 할 수 있는 능력
	주요학습내용	HTML DOM과 Document 브라우저는 우리가 작성한 태그를 체계적으로 구조화된 방식으로 다루고 있다. 브라우저는 우리가 작성한 HTML 태그를 최상위 계층부터 아래로 뺄어 가지를 치며 뺄어 내려오는 트리(Tree)구조의 형태로 변환하여 관리한다. 그리고 하나의 태그는 하나의 객체(Object)로 변환한다. 이 객체의 트리구조를 DOM(Document Object Model)이라고 부르며 8장에서는 DOM을 이용하여 웹 페이지 로드 이후에도 동적으로 태그의 속성들을 변경하는 방법에 대하여 공부한다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-8장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 정리해서 올리기

주차별 수업계획

12주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 2.파악된 문제를 해결하기 위한 논리 개발과 이를 프로그램화 할 수 있는 능력
	주요학습내용	이벤트 기초 및 활용법 이벤트(Event)란, 브라우저상에서 일어나는 사용자의 다양한 행동이다. 화면상에서 특정 버튼을 클릭한다거나, 텍스트필드에 문자열을 타이핑 하는 등 사용자의 행동들은 브라우저상에서 모두 이벤트로 처리된다. 또한, 이미지나 HTML 문서의 로딩, 특정 시간으로부터 몇 초가 지난 뒤 등 문서나 브라우저의 상태 변화도 이벤트로 다루어진다. 9장에서는 웹 페이지에서 이벤트가 발생시 특정 메소드를 수행할 수 있도록 하여 반응형 웹 페이지를 작성하는 법을 배운다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-9장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 정리해서 올리기
13주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 2.파악된 문제를 해결하기 위한 논리 개발과 이를 프로그램화 할 수 있는 능력
	주요학습내용	윈도우와 브라우저 관련 객체 브라우저객체모델, BOM을 이용하여 브라우저에 관련된 다양한 속성들을 동적으로 처리하는 방법에 대해 공부한다. 앞서 8장에서 배운 DOM을 이용하면 브라우저가 웹 페이지 로딩이 완료된 이후에도 여러 태그들을 동적으로 변화시킬 수 있다. 태그가 아니라, 브라우저의 위치를 옮기거나 크기를 조절하고, 자동으로 스크롤바를 내리거나 새로운 창을 띄우는 등 브라우저 자체를 다루기 위해 브라우저에 관련된 정보들도 하나의 객체로 표현되는 BOM(Browser Object Model)에 대해 공부한다.
	수업방법	강의, 실습/실기
	수업자료	교재-10장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 정리해서 올리기
14주차	수업방식	혼합 (동영상) (실시간)
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력 2.파악된 문제를 해결하기 위한 논리 개발과 이를 프로그램화 할 수 있는 능력
	주요학습내용	Javascript/DOM/BOM 활용 프로젝트 자바스크립트, 문서객체모델, 브라우저객체모델을 활용하는 프로젝트를 수행하고 github 자료실을 최종 정리 보완한다.
	수업방법	강의, 실습/실기, PBL
	수업자료	교재-6 ~ 10장
	과제	github 자료실에 실습 결과를 최종 정리 (기말고사 전 평가-10점)

주차별 수업계획

15주차	수업방식	대면
	학습목표	1.4차 산업시대에 알맞은 HW와 SW를 융합하고 개발할 수 있는 능력
	주요학습내용	9주차~14주차까지의 강의와 실습 내용을 중심으로 객관식 및 단답형으로 구성된 필기 시험을 실시한다.
	수업방법	강의
	수업자료	교재 및 github contents 및 업로드 자료
	과제	